



Детский клуб «Факел» г. Оренбург

«От века предков завещано нам»

«КАЛЕЙДОСКОП РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР»



Составитель: педагог-организатор детского клуба «Факел»-Ишмурзина Л.А

Народные игры- это игры, созданные народом и передаваемые из поколения в поколение.





**Игры являются сокровищницей
человеческой культуры.
Огромно их разнообразие.
Они отражают все области
материального и духовного
творчества людей.**



Народные игры –

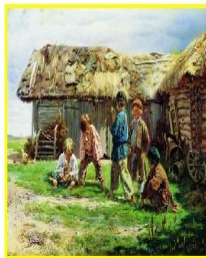
- Древность была не особо богата развлечениями, но зато они носили поистине массовый характер – все, от мала до велика, принимали участие в празднествах и торжествах. В празднество, редкий свободный от работы день, люди стремились отдохнуть от тяжелого каждодневного труда, играя, состязаясь или просто участвуя в забавах в качестве зрителей.



Из истории.

Русские народные подвижные игры имеют многовековую историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Дети раннего возраста воспитывались в семьях на прибаутках, потешках, играх-забавах, связанных с первоначальными движениями самого малыша. В жизни более старших детей бытовали народные игры с разнообразным двигательным содержанием, включающие заманчивые для ребят зачины, певалки, считалки.




В русских народных играх сохранились особенные черты русского характера. Знакомя детей с русскими народными играми, мы через игровой фольклор расширяем и закрепляем знания детей о русском народном творчестве, традициях, развиваем в них патриотизм. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками, что делает эти игры привлекательными для детей и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.




Особенности организации народных подвижных игр.

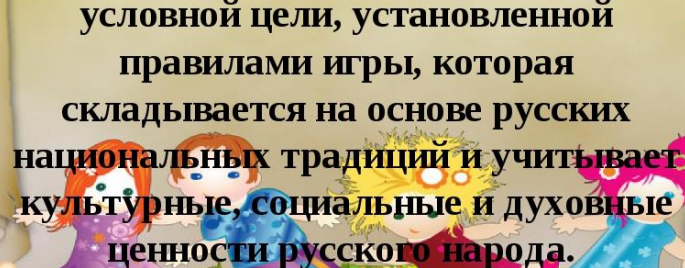
- ♦ Содержание игр должно соответствовать уровню развития и подготовленности играющих, быть доступным и интересным для них.
- ♦ При разучивании новой подвижной игры нужно объяснить чётко её содержание и правила. Отдельные моменты можно и проиграть. После объяснения сразу переходят к ходу игры, уточняет то, что недостаточно дети запомнили
- ♦ Если игра хорошо детям знакома, то воспитатель предоставляет им самим вспомнить правила игры, обращает внимание лишь на важные моменты.
- ♦ В младших группах при разучивании новой игры роль ведущего воспитатель берёт на себя.
- ♦ Правила игры воспитатель должен излагать кратко, ясно, так как дети стремятся начать быстрее играть.



Народные игры – это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый



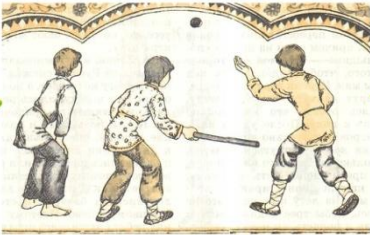
Русские народные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе русских национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности русского народа.



Виды народных игр: по классификации Капицы О.Е.

- Подвижные (спортивные).
- Обрядовые (календарные).
- По отношению к природе (природные).
- Трудовые (бытовые).
- Игры с ведущим (водящим).
- Драматические (с элементами театрализованных действий).
- Игры – забавы.

«Лапта»



Задачи:
Развивать, силовую выносливость, быстроту, ловкость, чувство спортивного соперничества.

СТРЕКОЗА

Задачи: Упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, развивать умение действовать по сигналу.

Описание: Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем.

Правила: Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.

Художественное слово:

*Попрыгунья Стрекоза
Лето красное пропела;
Оглянуться не успела,
Как зима катит в глаза.
И.А. Крылов*

БУБЕНЦЫ

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Описание: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:
*Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!*

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

«Казачи - разбойники»



Задачи:

Развивать, силовую
выносливость, быстроту,
ловкость, чувство
спортивного соперничества.

САЛКИ (на одной ноге)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!» Игра повторяется.

Правила игры :

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

ДЕДУШКА РОЖОК

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,
По половой полосе
Там шишки, орешки,
Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

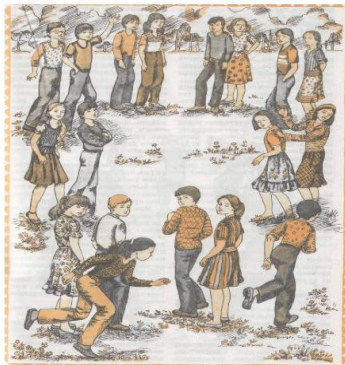
Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,
На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится? **Дети:** Никто!
Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

Третий лишний»



Задачи:

Развивать ловкость.
Упражнять в беге, умению
играть в коллективе.

ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Цели: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Описание: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:
*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!*

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший "горит", т. е. водит.

ЛЕТИТ - НЕ ЛЕТИТ

Задачи: Развивать выдержку. Упражнять детей в прыжках на двух ногах, беге в различных направлениях.

Описание: Все становятся в круг.

**Тара – бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!**

Выбирается ведущий. Ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. и при назывании летающего объекта все игроки подпрыгивают. Если назван объект нелетающий, они стоят на месте.

Правила игры: Прыгать можно только если назван летающий объект.

Варианты: вместо прыжков можно использовать бег. А можно чередовать.

«Удочка»



Задачи:

Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу.
Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

КОРШУН

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой?
- Я ботинки потерял.
- Эти? («курица», а в след за ней «цыплята») выстраивают в сторону правую ногу.
- Да! – отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры. Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»

КУМУШКИ (Уголки)

Цели: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четыре занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи». Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!». В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант: Игроки встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи». Ему отвечает: «Иди, вон там постучи!». Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами. Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению: Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то игроки встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

*Мышка, мышка, продай уголок!
За шильце, за мыльце,
за белое полотенце,
за зеркальце.*

«ЧИЖИК»



Задачи:
Развивать, силовую
выносливость, быстроту,
ловкость, чувство
спортивного соперничества.

ЛЯГУШКИ НА БОЛОТЕ

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Описание: С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки
В воду прыгают лягушки.
Стали квакать из воды:
Ква-ке-ке, ква-ке-ке
Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

СКАКАЛКА

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Описание: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долговат колосок,
Чтобы вырос лен высок,
Прыгайте как можно выше.
Можно прыгать выше крыши.

Правила игры :
Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

«Змейка»



Задачи:

Развивать быстроту,
ловкость, совершенствовать
ориентировку в пространстве.
Упражнять в беге.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

Цели: Развивать ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

Описание: Игроки выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и проносят:

**Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До летнего?**

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять». Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Варианты: Палку можно держать по-разному:
1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече,
на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Правила игры: Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

ГУСИ

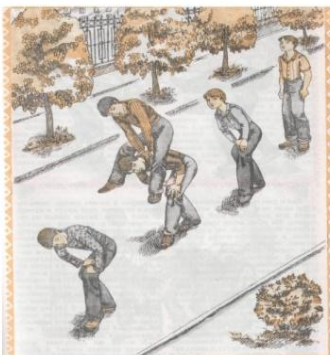
Цели: Развивать силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Описание: Дети делятся на 2-е команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Варианты: БОЙ ПЕТУХОВ

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладонями, а плечом в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

«Чехарда»



Задачи:

Развивать координацию движений, ловкость, силу, смелость и уверенность в себе.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома **со словами:**

**У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.**

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС

Цели: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

**Он говорит:
Я Мороз-Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Играющие отвечают:
Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.**

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры : Бежать можно только после слова «Мороз». «замороженным» игрокам не сходить с места.

Цепи кованые»



Задачи:

Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.

«Жил-был у бабушки козлик»

Цель: помочь детям адаптироваться к условиям детского сада.

Задачи:— создание положительного эмоционального климата в группе; — снятие эмоционального напряжения.

Ход игры: Дети стоят возле воспитателя. Воспитатель рассказывает:

Жил-был у бабушки козлик. У него были ножки — вот такие (дети выставляют поочередно ноги), а копытца вот здесь (приседают и дотрагиваются до пяток), рожи вот здесь (прикладывают кисти рук к голове), хвостик за спиной вот такой (показывают рукой, оглядываясь назад).

Был козлик ма-а-а-ленький (дети приседают), потом он вырос и стал большим, вот таким (встают и поднимаются на носки). Рожки у козлика были маленькие, а потом выросли большие! Хвостик был маленький, а вырос большой, длинный (показывают руками).

Захотелось козлику погулять, пошел он по полям, по долам, по высоким горам (дети расходятся по всей площадке).

Зовет бабушка козлика домой, а он говорит: не хочу! Иди, козлик, домой, а то волк съест! (Воспитатель изображает волка и предлагает детям убежать от него).

По желанию детей игра повторяется

ХЛОП! ХЛОП! УБЕГАЙ!

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Не сколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай, Тебя кони стопчут» несколько игроков произносят:

«А я коней не боюсь, По дороге прокачусь!» и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.



Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

«Штандер»



Задачи:

Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.
Упражнять в метании

ГУСИ

Цели: Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Описание: Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Варианты: БОЙ ПЕТУХОВ

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладонками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

ЯСТРЕБ

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, построению парами.

Описание: Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь когонибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты:

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.

«Царь горы»



Задачи:

Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества. Умению играть в коллективе.

МОЛЧАНКА

Цели: Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.
Описание: Перед началом игры **все играющие произносят певалку:**

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

КАПУСТА

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». **«Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:**

Я на камушке сижу,
Мелки кольшики тешу.
Мелки кольшики тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косопалый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косопалый».

ЗАРЯ- ЗАРЕНИЦА

Заря-зареница, красная девица.
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь, а беги как огонь.
Дети держат карусель за ленты,
идут по кругу и поют.
Водящий ходит вне круга,
с последними словами задевает
Одного из игроков.
Они разбегаются в разные стороны,
кто первый возьмётся за ленту.
Неудачник становится водящим.



"ТЕТЁРКА"

Тетёра шла, моховая шла,
По камушкам да по веточкам.
Сама прошла и детей провела,
Самого лучшего гусёночка оставила!
Из играющих детей выбирается тетёрка
и ловушка.
Остальные дети становятся гусятами.
Ловушку образуют двое детей,
взявшись за руки и подняв их.
Гусьята встают за тетёркой,
держась за плечи друг друга.
Все поют припевку,
тетёрка проводит гусят через ловушку.
После слов самого лучшего гусёночка оставила
ловушка закрывается.
Пойманный гусёнок становится ловушкой.
Игра повторяется,
пока не переловят всех гусят.



"КЛУБОК"

Я по горенке иду,
Дети встают, берутся за руки
и за Бабушкой идут по кругу,
заматывая клубок
Клубок ниток несу.
Клубок маленький,
Нитки аленьки,
Клубок катится,
Нитка тянется.
Нитка дольше всех,
Перевертов шесть.
Я за ниточку взялась,
При повторении
(разматывании клубка)
в конце становятся в круг,
поднимают руки.
Тонка нитка порвалась.
На последнее слово резко опускают
вниз руки и расцепляют их.



ИГРА С ПЛАТОЧКОМ

Масленица играет с детьми.

Дети идут, держась за руки, по кругу,
Масленица движется им навстречу
по внутреннему кругу.

Напевает:

А я Масленица,
Я не падчерица,
Со платочком хожу,
К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются,
а Масленица произносит,
становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась
Масленица, оббегают круг (внешний),
возвращаются на свои места,
берут платок. Выигрывает тот,
кто добежит до Масленицы быстрее.

ЗОЛОТО ХОРОНЮ

Дети садятся по кругу на пол,
скрестив ноги, руки у них находятся за спиной.
Одному из играющих кладут в руки предмет,
который должен найти
выбранный считалкой водящий.

При этом участники игры напевают
знакомую песню тихо,
если водящий удаляется от предмета,
и громко, если он к нему приближается.
Можно вместо песни использовать приговорку

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.
Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Руссу косу плетучи,
Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.

Вместо приговорки один
из играющих может
звенеть в
колокольчик.



КАРУСЕЛИ

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.
К обучу привязаны ленты.

Дети берутся за ленту одной рукой и
идут сначала в одну сторону,
а затем, поменяв руку, в другую.

Обруч держит взрослый.
Кататься на карусели можно
под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.



«Бабка-Ёжка»

Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помелом».

Вокруг неё дети водят хоровод и поют:

Бабка Ёжка - Костяная Ножка

С печки упала,

Ногу сломала,

А потом и говорит:

У меня нога болит.



После слов «у меня нога болит» Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Все разбегаются. К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает. Правила игры : «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

Вариант: пойманный становится бабкой Ёжкой.

«Веребочка»

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.



«Много троих, хватит двоих»

Дети встают парами лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой паре оказывается за ним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила:

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.



Плетень (игра с пением)

Цель: развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции

Ход игры: дети, берутся за руки и становятся четырьмя шеренгами (одна напротив другой). Под музыку русской народной мелодии каждая из шеренг по очереди идет навстречу противоположной шеренге, исполняя песню, кланяется.

Тень – тень – потетень,
Сели звери под плетень,
Сели звери под плетень,
Похвалялися весь день.

После поклона дети возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходясь по всей комнате, танцуют, используя известные плясовые движения. Как только музыка закончится, каждая шеренга должна занять свое первоначальное место, а дети быстро и правильно "заплетсти плетень" (взяться за руки крест-накрест).



Игра «Дед Мороз (игра с пением русская)»

Цель: упражнять в быстром беге, умении ускориться, ориентироваться в пространстве. Развивать творческие способности, комбинацию движений.

Ход игры: дети встают в круг, в центре – водящий, выполняющий роль Деда Мороза. Дети поют, сопровождая пение соответствующими движениями:

Дед Мороз, Дед Мороз

Через дуб перерос

(дети сжимают круг)

Через дуб перерос,

Прикатил подарков воз.

(дети расширяют круг)

Морозы трескучие,

(обнимают себя за плечи).

Снега сыпучие

(имитируют падение снежинок кистями рук)

Ветры завьюжные

(качают руками над головой)

Метели дружные

(качают руками из стороны в сторону опустив вниз)

Холод, стужу напустил,

На реке мост намостил.

(Постукивают кулачком об кулачок)

После этих слов дети разбегаются.

Дед Мороз их ловит. До кого дотронется, того заморозил. В итоге подсчитывают, какой Дед Мороз

заморозил больше детей.



Игра «Каравай на масленицу»

Цель: развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции

Ход игры: Составив круг, дети поют и идут по кругу, водящий в кругу.

Шел павлин горою,

Все люди за мною.

Одного нет у нас _____ (имя водящего),

У его маменьки печка испеченная,

Блины испеченные,

Каравай состряпанный,

Этакий высокий,

Этакий широкий,

Этакий низенький

Раз, дав, три беги.



Водящий догоняет детей.



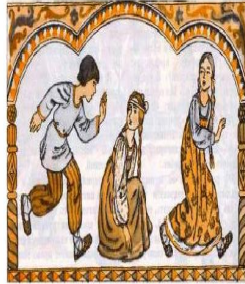
Пятнашки

Число участников до 10 человек разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. Осаленный становится водящим.

В игру можно внести дополнительные правила. Вот некоторые из них.

Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке.

Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда убежавший поднимает руку и говорит: «Я - Пятнашка!»



Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т.д.

Если Пятнашка гонится за кем-либо, а ему пересек путь другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.

Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален.

Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага – «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5 секунд в таком домике находится нельзя.

РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»



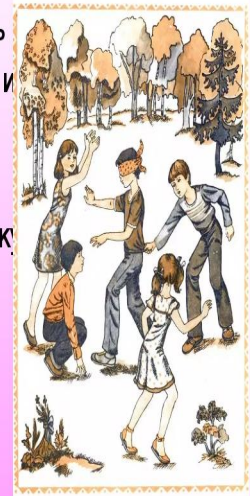
Золотые ворота,
Проходите господа.
Первой мама пройдет,
Всех детей проведет.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз не
пропустим Вас!



Жмурки

Жмурка должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если жмурка правильно опознал игрока, то игроки завязывают глаза и он становится жмуркой, а жмурка становится обычным игроком



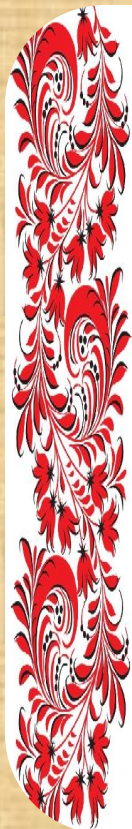
Горелки



Выходи, тебе гореть! Игру можно начинать и просто по сигналу водящего. А суть ее вот в чем. Играющие, держась за руки, становятся парами в затылок друг другу. Впереди колонны — водящий. Как только сказана приговорка или прозвучит другая команда водящего, последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один — по левую, другой — по правую сторону колонны. Задача — вернуться от водящего и успеть взяться за руки.

Если водящему удастся поймать одного из игроков, он вместе с пойманным становится первой парой колонны, а водить идет оставшийся без пары. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки, то они идут в голову колонны. Водящий же начинает все сначала.

Есть еще и двойные горелки. В этом случае уже две колонны становятся одна против другой на расстоянии до 30 шагов. Водящих тоже двое. По сигналу или считалке последние пары из каждой колонны разъединяются и бегут к противоположной колонне. В отличие от простых горелок здесь необходимо соединиться в пару с игроком противоположной колонны. Задача водящих все та же — запятнать бегущих, не дать им взяться за руки.



«Ключи»

Дети рисуют круги, расположенные по кругу.

Выбирается водящий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Иди у ... (имя любого ребенка) постучи».

После этого все играющие стараются поменяться местами. Водящий тоже старается занять пустой ~~круг~~ ~~место~~. Тот кому не досталось места, становится



САЛКИ

Цель игры: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Ход игры: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет.

На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я - салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!». Игра повторяется.

Правила игры:

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.



Русские народные игры:

«Тачка». 1 идёт на руках. Другой держит его за ноги.

«Черепаша». Это бег на четвереньках.

«Змейка». Играющие приседают, кладут руки на плечи друг другу и гусиным шагом походят между флажками.

«Самый ловкий». Вот ухват и чугунок с картошкой. Кто обежит вокруг флажка, не уронив чугунок?

«Прыганье со связанными ногами» попарно связать по 1 ноге у 2 участников игры. Связанные ребята должны бегом обогнуть расставленные флажки.

 MyShared

«Водяной»

Ход игры: играющие, взявшись за руки, образуют круг. Выбирается водящий – «водяной». Он закрывает глаза и садится на корточки в центр круга. Играющие идут по кругу и говорят:

Дедушка – водяной,
Что стоишь ты под водой?
Выйди хоть на час
И поймай кого из нас!

Затем произносят: «Ночь», - и приседают, а «водяной» с закрытыми глазами идет в любую сторону, стараясь кого-нибудь поймать. Кого поймал, должен узнать, ощупывая голову, одежду. Если «водяной» узнал пойманного, тот становится на его место, а пойманный – водяным. Игра повторяется.

Подвижная игра «Кошка и мышка»

Цель. Развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость. Упражнять в беге.

А
Ход игры. Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пускают ее в круг. Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

- Правила.
1. Кошка может поймать мышку, как в круге, так и за кругом.
 2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Русские народные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполняют своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.



Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.





Спасибо за внимание!

